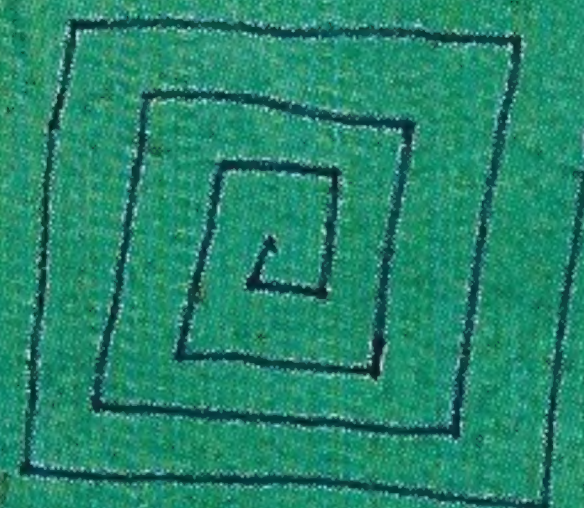


Received  
Medical Examiner

VERTRAULICH



Received  
Medical Examiner



Received  
Medical Examiner

Take 2 Interactive Austria GmbH  
Leo Mathauser Gasse 71/3, 1230 Wien, Österreich

© 2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar London, Rockstar Toronto, Rockstar North, das R Logo, Manhunt 2 und das Manhunt 2 Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar London, Rockstar Toronto und Rockstar North sind Tochtergesellschaften von Take-Two Interactive Software. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten. Die Inhalte dieses Videospiels sind frei erfunden. Es soll kein tatsächliches Ereignis und keine tatsächlich existierende Person oder Organisation dargestellt werden. Jede Ähnlichkeit zwischen den Inhalten dieses Videospiels und tatsächlichen Ereignissen oder tatsächlich existierenden Personen oder Organisationen wäre rein zufällig. Es ist nicht die Absicht der Hersteller und Publisher dieses Videospiels, das in diesem Spiel gezeigte Verhalten gutzuheißen, zu entschuldigen oder zu fördern.

5041591/MAN

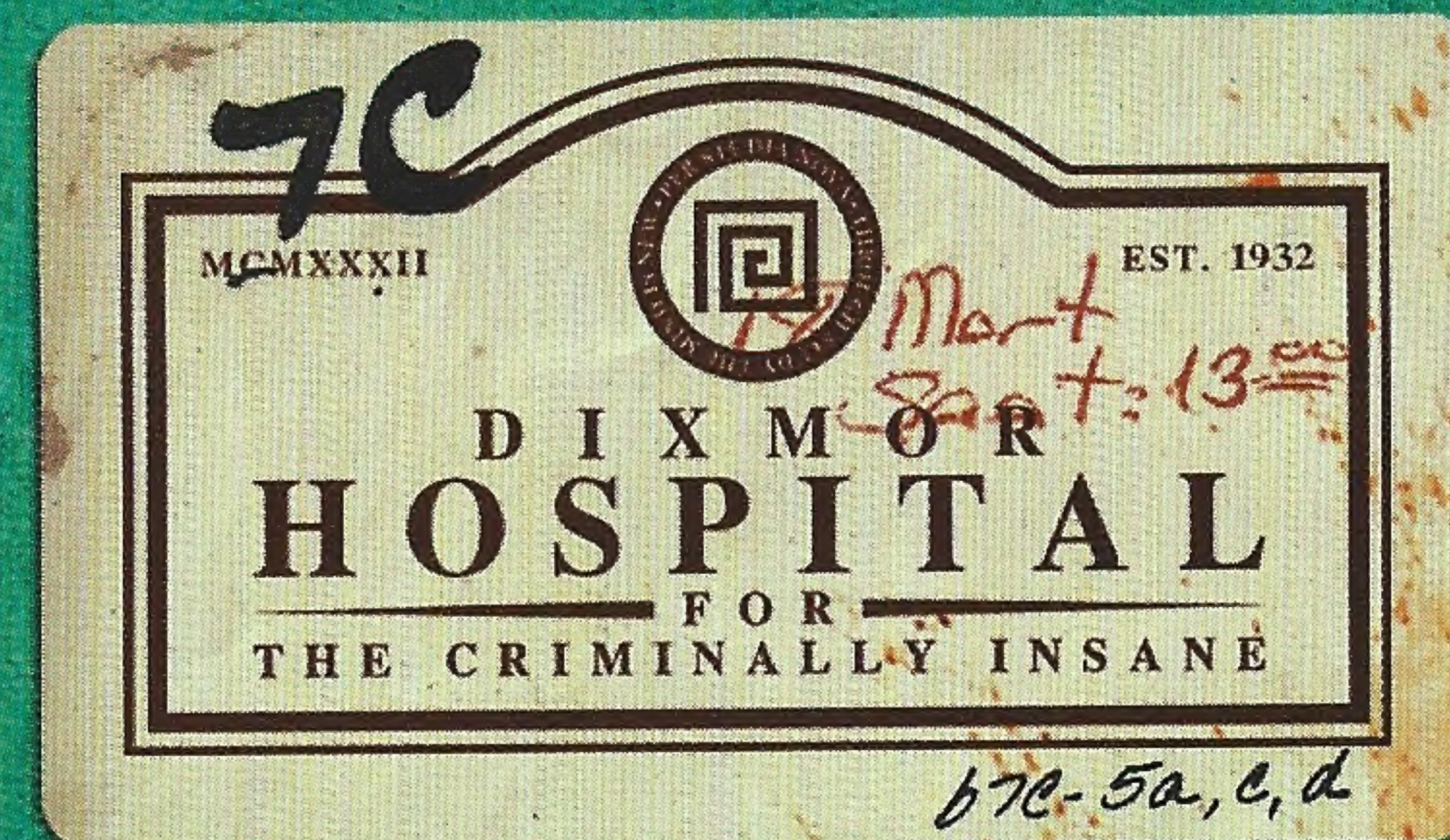
PRINTED IN U.K.

NOTE PLEASE

1. Nat -rw
2. Don -
3. Bud -
4. -



manhunt 2™



100% cure  
↑  
Injury  
R. J.



VERTRAULICH

Head injury  
↓

psychological shock  
↓

birth hypotension  
↓

mild abnormality in  
neurotransmitter chemical levels  
↓

low calcium in serum  
↓

obsessive compulsive symptoms  
↓

formal psychiatric treatment

Received  
Medical Examiner



SPIELANLEITUNG



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.



**WARNUNG:** Bitte lesen Sie vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc und des Zubehörs unbedingt die Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitshinweise.



**DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT SOWOHL DEN 50HZ- (576i) ALS AUCH DEN 60HZ-MODUS (480i).**

LICENSED BY



NINTENDO, Wii AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

29 MAY 2006

ROCKSTAR GAMES

19780201

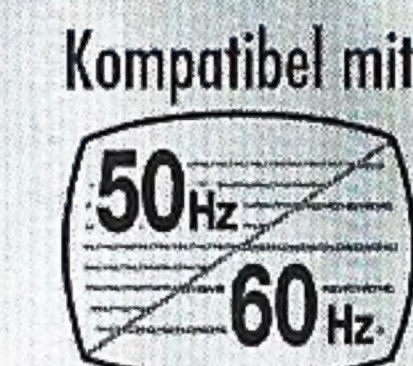
P8

036866

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig der englische Bildschirmtext verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung nach, falls Sie weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigen.

### 60Hz (480i)-Modus

Die 60Hz (480i)-Darstellung bietet Spielern eine qualitativ hochwertigere Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die gestochen scharfe Bildwiedergabe und optimale Spielgeschwindigkeit, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.



Dieser Spieltitel ermöglicht eine bessere und qualitativ hochwertigere Bilddarstellung auf Fernsehgeräten, die den 60Hz (480i)-Modus unterstützen (PAL60-Kompatibilität). Um den 60Hz (480i)-Modus zu aktivieren, wählen Sie diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung.

Wenn Sie zum Anschluss ein Wii-RGB-Kabel (RVL-013) (separat erhältlich) verwenden und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und PAL60-Kompatibilität verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.

Manche, in erster Linie ältere Fernsehgeräte können jedoch keine Spiele im 60Hz (480i)-Modus darstellen. Daher kann es bei einem kleinen Prozentsatz der Spieler zu Schwierigkeiten bei der Darstellung dieses Spiels auf ihren Fernsehgeräten kommen. Um herauszufinden, ob Ihr Fernsehgerät den 60Hz (480i)-Modus darstellen kann, schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den zuständigen Hersteller, um weitere diesbezügliche Informationen zu erhalten.

### EDTV / HDTV (480p)-Modus - Progressive Scan



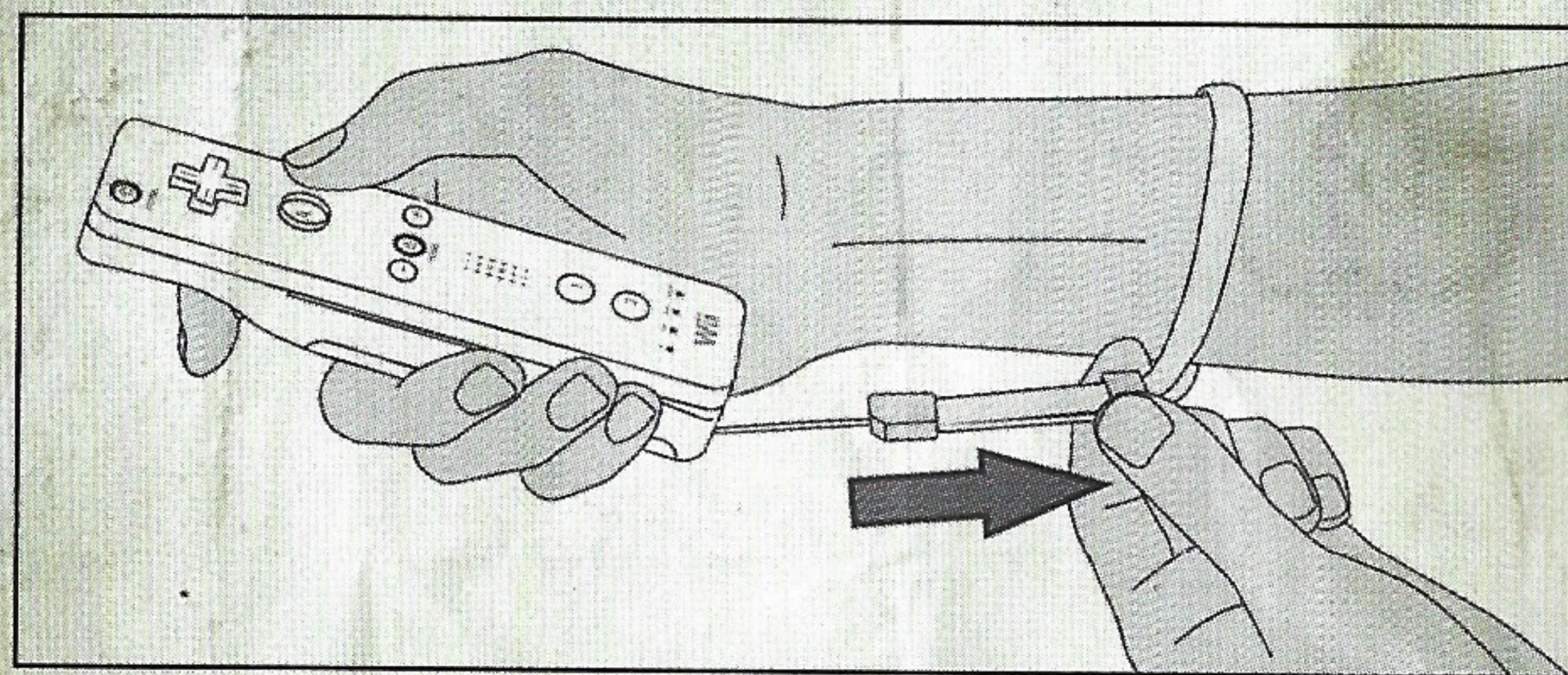
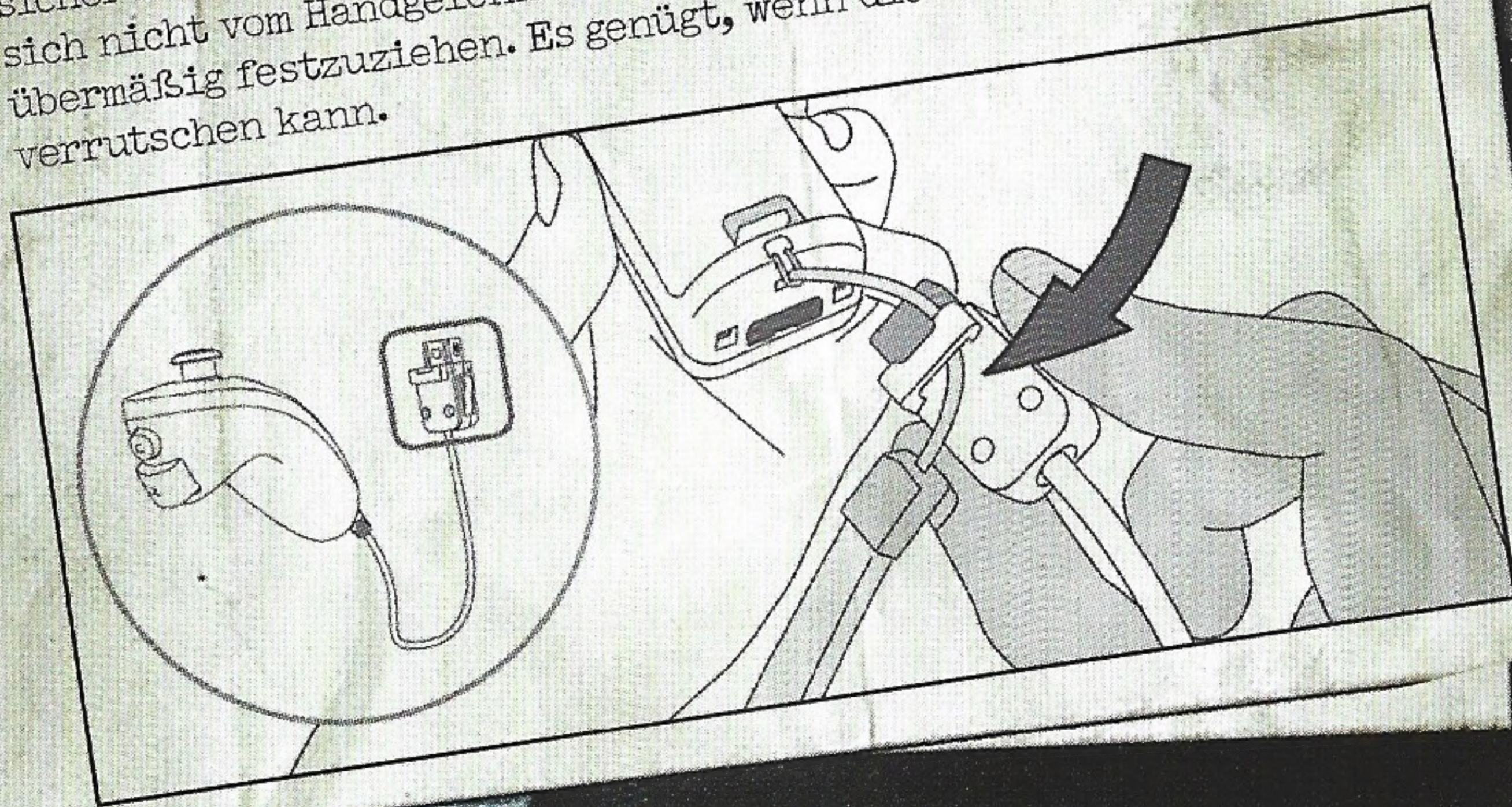
Die EDTV / HDTV (480p)-Darstellung erfolgt progressiv und bietet Spielern die qualitativ hochwertigste Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die gestochen scharfe Bildwiedergabe, optimale Spielgeschwindigkeit und ein stark reduziertes Flimmern, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.

Abhängig von der Kombination des verwendeten Kabels und des Fernsehgerätes kann es jedoch sein, dass dieser Modus nicht dargestellt werden kann. Schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den Hersteller, um zu erfahren, ob Ihr Fernsehgerät über die erforderliche Progressive Scan-Technik verfügt. Stellen Sie außerdem sicher, das Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) zu verwenden und Progressive Scan am Fernsehgerät zu aktivieren, wenn Sie diesen Modus auswählen.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den EDTV / HDTV (480p)-Modus zu aktivieren, wählen Sie diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung.



Führen Sie die Schnur der Handgelenksschleife durch den Haken. Stecken Sie den Nunchuk-Stecker in den Erweiterungsanschluss an der Unterseite der Wii-Fernbedienung. Führen Sie Ihre Hand durch die Handgelenksschleife und nehmen Sie die Wii-Fernbedienung sicher in die Hand. Justieren Sie den Stopper, so dass die Schleife sich nicht vom Handgelenk löst. Geben Sie Acht, den Stopper nicht übermäßig festzuziehen. Es genügt, wenn die Schleife nicht verrutschen kann.



(b) (3) -32 USC 403  
(b) (3) -32 USC 403  
(b) (3) -32 USC 403  
(b) (3) -32 USC 403

ERIGO 5

#### VORSICHT:

Der Spielablauf mit der Wii-Fernbedienung und dem Nunchuk kann schnelle und dynamische Bewegungsabläufe mit sich bringen. Bitte verwenden Sie stets die Handgelenksschleife, um zu verhindern, dass Ihnen die Wii-Fernbedienung beim Spielen aus der Hand gleitet und dadurch Schäden an der Umgebung sowie der Wii-Fernbedienung entstehen oder andere Personen verletzt werden. Achten Sie daher bitte auf ausreichenden Abstand zu anderen Personen oder Gegenständen, um ein Zusammenprallen auszuschließen. Vermeiden Sie es außerdem, mit der Wii-Fernbedienung stärker zu schwingen als notwendig.

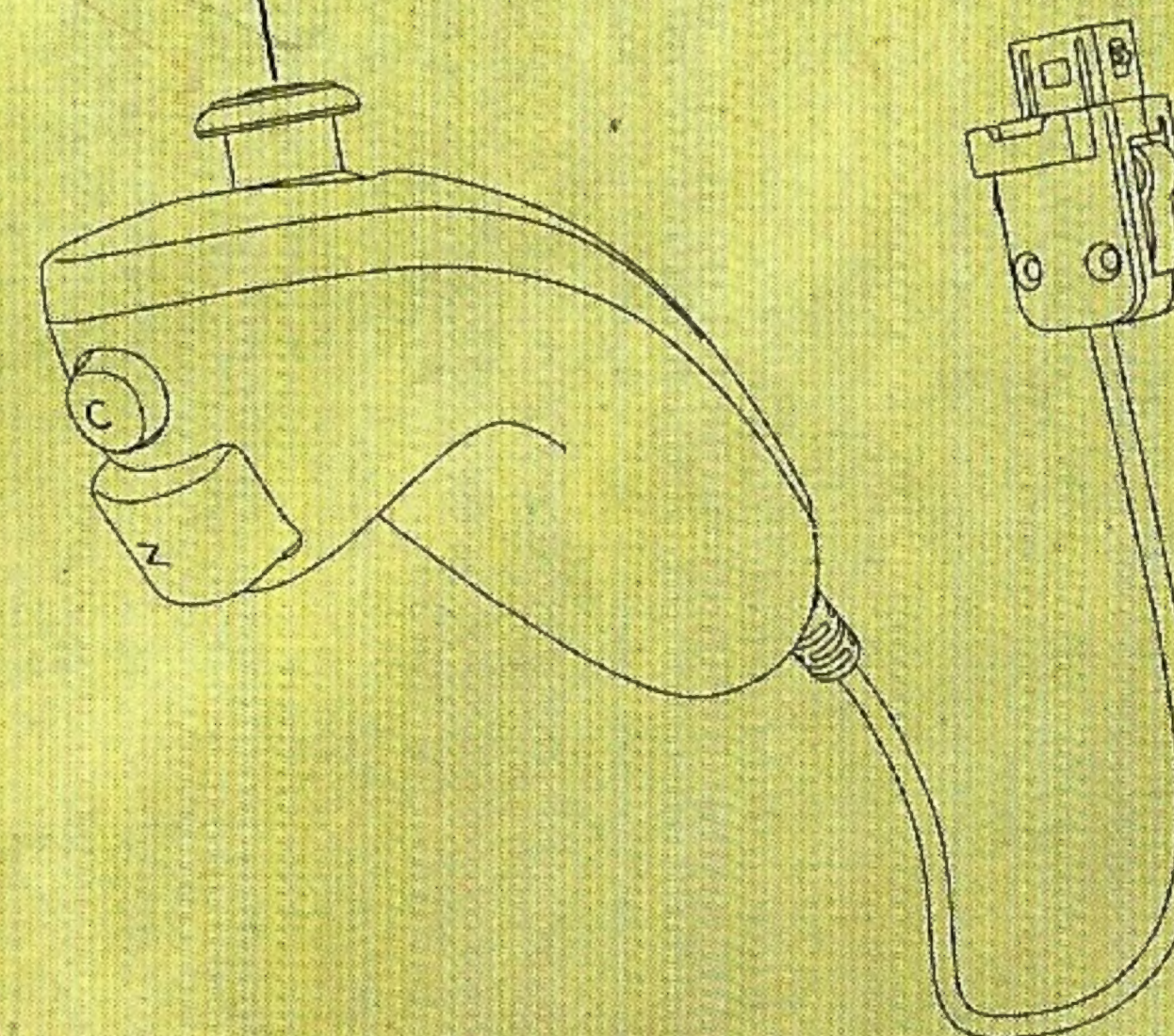
Stellen Sie sicher, den Nunchuk wie beschrieben vorzubereiten. Verwenden Sie den Haken am Nunchuk-Stecker gemeinsam mit der Schnur der Handgelenksschleife, um zu verhindern, dass sich der Nunchuk-Stecker vom Erweiterungsanschluss der Wii-Fernbedienung löst und gegen andere Gegenstände oder Personen schlägt.

**WARNUNG:** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Die Handgelenksschleife der Wii-Fernbedienung und das Kabel des Nunchuks können sich um den Hals schnüren.

#### Wiederherstellung der neutralen Position für den Nunchuk

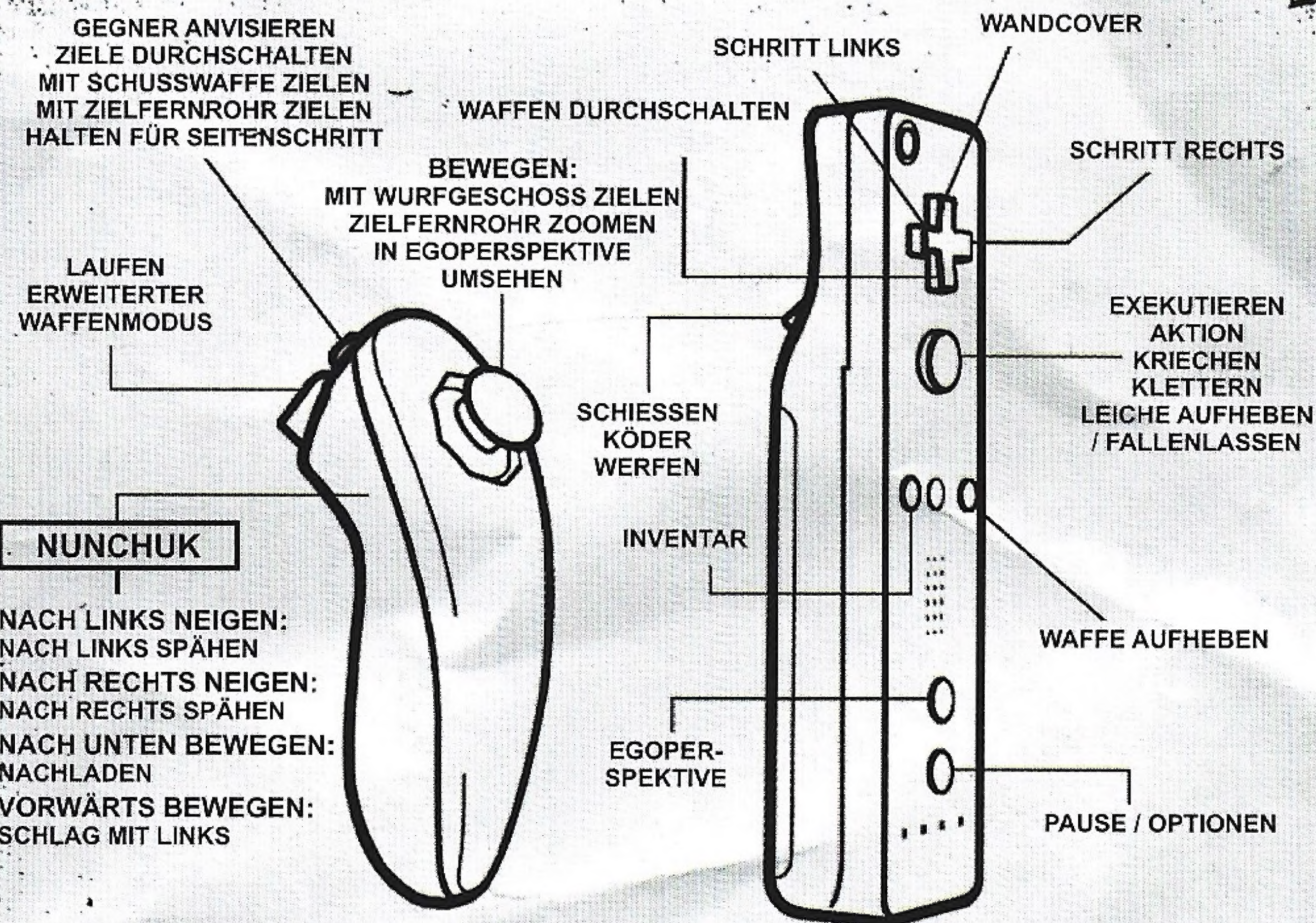
**VORSICHT:** Sollte sich der Control Stick beim Einschalten bzw. beim Anschließen an die Wii-Fernbedienung nicht in der neutralen Position befinden, so wird diese falsche Position als neutrale Position übernommen. Dies führt zu einer Fehlfunktion der Steuerung. Lassen Sie den Control Stick in die zentrale Position zurückkehren und drücken Sie auf der Wii-Fernbedienung gleichzeitig für drei Sekunden A-, B-, Plus- und Minus-Knöpfe, um die neutrale Position wiederherzustellen.

Control Stick





EXP.



### Nunchuk

- Control Stick** ..... Bewegen/Mit Köder zielen/Zielfernrohr zoomen/In Egoperspektive umsehen
- C-Knopf** ..... Gegner anvisieren/Ziele durchschalten/Mit Schusswaffe zielen/Mit Zielfernrohr zielen/Halten für Seitenschritt
- Z-Knopf** ..... Laufen/Erweiterter Waffenmodus
- Nach links/rechts neigen** ..... Nach links/rechts spähen
- Nach unten bewegen** ..... Nachladen
- Vorwärts bewegen** ..... Schlag mit links

### Wii-Fernbedienung

- Steuerkreuz links/rechts** ..... Schritt links/rechts
- Steuerkreuz unten** ..... Waffen durchschalten
- Steuerkreuz oben** ..... Wandcover
- A-Knopf** ..... Exekutieren/Aktion/Kriechen/Klettern/Leiche aufheben/fallen lassen
- B-Knopf** ..... Schießen/Köder werfen
- (-)-Knopf** ..... Inventar
- (+)-Knopf** ..... Waffe aufheben
- 1-Knopf** ..... Egoperspektive
- 2-Knopf** ..... Pause/Optionen
- Zeiger** ..... Mit Schusswaffe/Mit Zielfernrohr zielen
- Nach unten bewegen** ..... An eine Wand klopfen
- Vorwärts bewegen** ..... Schlag mit rechts

### Wii-Fernbedienung + Nunchuk

- Nach oben bewegen** ..... Im Nahkampf blocken

**DRINGEND**



## DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

Internes Memo

Hochsicherheitstrakt

DRINGEND

Von: Dr. Whyte

An: Dr. Pickman

Betr.: Danny Lamb und Leo Kasper

Anbei die Identifikationsarmbänder von Danny Lamb und Leo Kasper, die nach dem Vorfall gestern Nacht aufgefunden wurden. Dies sind die einzigen potenziell schädlichen Beweise, die wir bisher entdeckt haben. Ich gehe davon aus, dass alle möglichen Maßnahmen getroffen werden, um sicherzustellen, dass alle Akten, die in Zusammenhang mit diesen beiden Patienten stehen, vernichtet werden.

Es ist uns nur allzu bewusst, dass diese beiden Personen eine sehr ernste Gefahr für die Gesellschaft darstellen und darüber hinaus die Existenz des „Projekts“ bedrohen. Beide Patienten leiden an schweren psychotischen Anfällen, gekennzeichnet von einem stark ausgeprägten Verfolgungswahn, unwillkürlichen, psychotischen Reaktionen, wahnhaften Halluzinationen sowie akuten schizophrenen Störungen.

Ich muss wohl nicht erwähnen, welche schwerwiegenden Konsequenzen es für uns und das „Projekt“ hätte, falls diese beiden Patienten tatsächlich entkommen sein sollten.

Wir MÜSSEN sie wiederfinden.

*Dr. Whyte*

Dr. Whyte





**manhunt 2**  
PATIENT: LAMB, DANIEL  
FILE: DOB: 05/29/63

**Daniel Lamb**  
114 Bay View West  
San Fierro, SA 94705  
(510) 612-6736

## ZIELE

Forschungsstelle auf mittlerer Ebene; Entwicklung biologischer Verteidigungswaffen

## QUALIFIKATIONEN

Spezialisiert auf LC/MS, GC/MS, IR, NMR, LC-NMR, Proteinreinigung, HPLC

## BERUFLICHE LAUFBAHN

1989 - Heute McKenzie Druchner, Inc.  
Forschungsassistent in der Abteilung Biotoxine  
1986 - 1989 Green and Becker Pharmaceuticals, Inc.  
Laborant

## AUSBILDUNG

B.S., Biochemie  
UNIVERSITY OF SAN FIERRO, SAN ANDREAS, 1985

## THEMENVERWANDTE NEBENSTUDIEN

Molekularbiologie,  
Virologie, Neurologie,  
Kognitive Entwicklung



(b) (3) -32 USC 403  
(b) (3) -61 USC 779  
(b) (3) -P.L. 86-36

Weitere Untersuchungen  
die Persönlichkeit von  
gelang es nur in begrenzter  
zuverlässige Auslöser-B

Für Phase 1 wurde eine e  
lautet, dass eine intens  
Entwicklungsstufen unter  
zu Steuerungszwecken verw  
so die Hypothese weiter, m  
gen zu ihrer Vergangenheit ab  
wird. Nur, wenn alle Bande zum  
ein neues Werte- und Loyalität

Nach einer dreiwöchigen, inte  
Versuchsperson die zweite Pha



rapie. Frühere Versuche,  
its erfolgreich, jedoch  
em Projekt einzupflanzen und

agen. Die Hypothese  
auf frühere, kindliche  
Basel-Auslösern führen wird, die  
identifiziert sind,

**DIXMOR HOSPITAL**  
FOR THE CRIMINALLY INSANE  
Est. 1932

## Verhaltensmerkmale für die Eignung von Testpersonen

Observationspunkt 1 (Spanky's)

- Die erfolgreiche Testperson muss eine Neigung zu Gewalt aufweisen, die über das Maß eines vorübergehenden Kontrollverlusts oder gelegentlicher Gewaltausbrüche hinausgeht.

- Die Wahl der Mittel kann einen tiefen Einblick gewähren, welchen potenziellen Nutzen eine Versuchsperson für das "Projekt" haben wird. Eine psychopathische Persönlichkeit neigt dazu, Waffen auszuwählen, die dem Opfer großen Schaden zufügen. Allen potenziellen Versuchspersonen steht eine reiche Auswahl an Gegenständen zur Verfügung. Bitte Versuchspersonen, die die Kreissäge oder die Sense zur näheren Beobachtung melden.

- Nutzt das Subjekt Gegenstände seiner Umgebung? den wir suchen, wird bei der Beseitigung seines Opfers Fantasie an den Tag legen. Die Zelle mit dem... ist ideal für diesen Test - dieser Raum bietet Möglichkeiten für kreative Tötungsmethoden. Indiziert sich der Geisteszustand der Versuchsperson in der Observation? Jeder Typus scheint erfreut zu sein, Möglichkeiten, die wir bieten, aber die erfolgreichen werden zudem keinerlei Reue zeigen, nachdem sie eliminiert haben, mehr noch, sie sollten Vorfreude und Begeisterung für ihr Tun an den Tag legen. Im... dazu werden aussichtslose Versuchspersonen eher ihre... Ausdruck bringen oder irgendwelche Informationen... Opfer erlangen wollen, was als indirekter, nach innen... Ausdruck von Reue gewertet werden kann.

Memo



# KONSULTATIONSBERICHT

Nur zu Konsultationszwecken

Konsultation & Folgeuntersuchung



EM  
RO

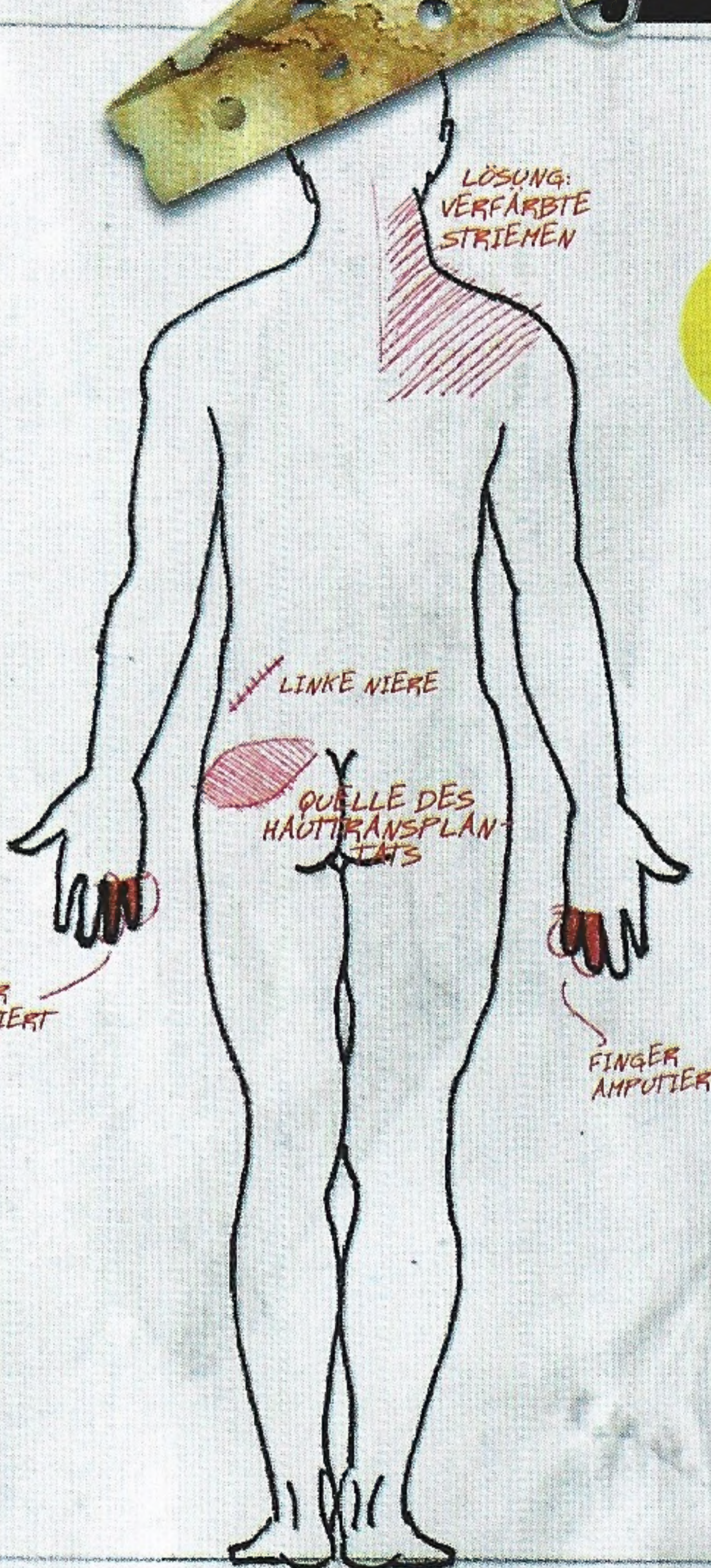
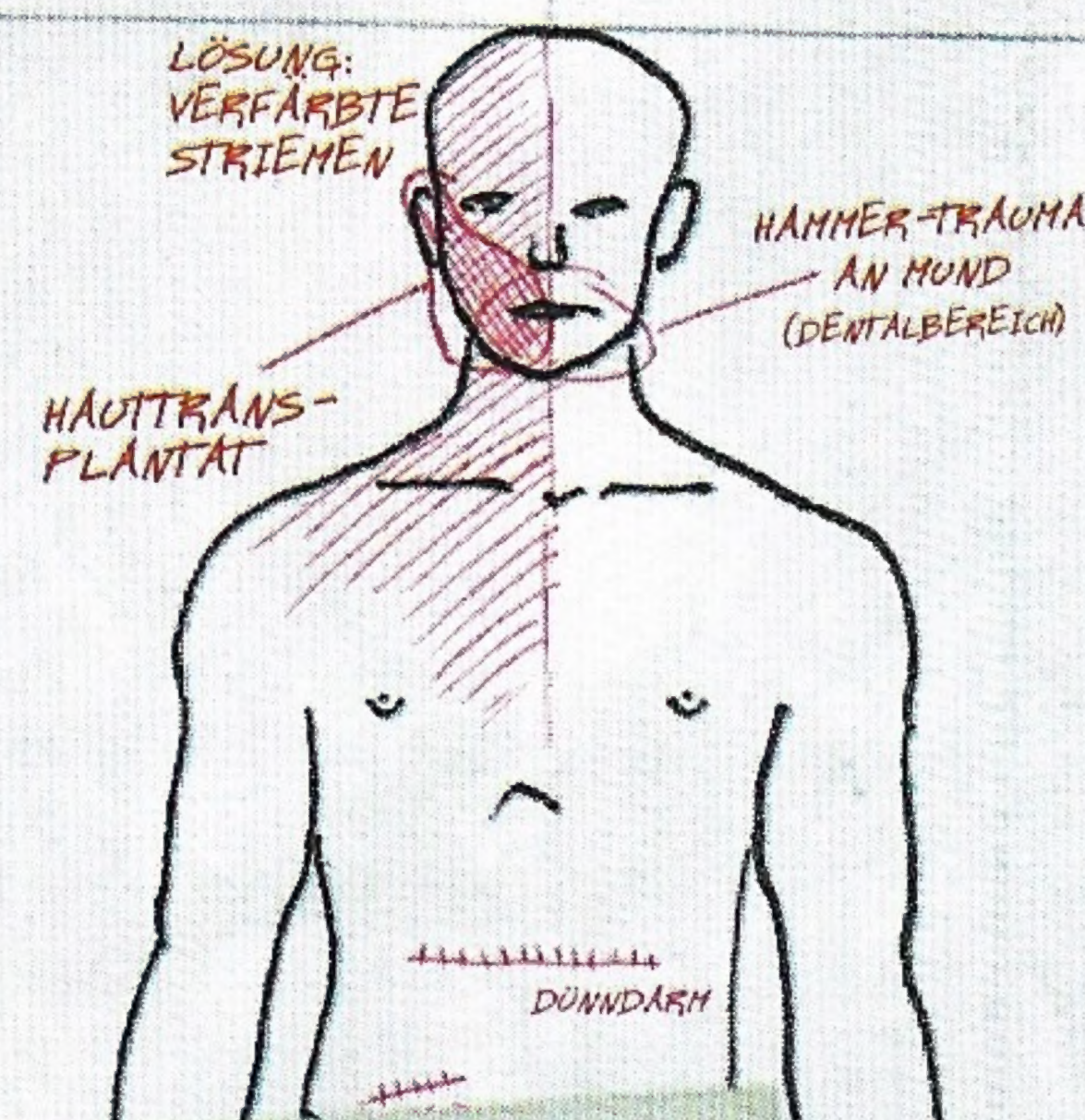
## manhunt 2

PATIENT: KASPER, LEO  
MALE 30.03.1979

PRE-DO

MED

U 628232



Leo Kasper

76 1/2 inches  
192 lbs.

### BERICHT ZUR KONSULTATION Meinung und Empfehlung:

Jäger-Versuchspersonen mit Testgerät melden eine 83-prozentige Erfolgsrate beim Aufspüren der Beute anhand des Atemgeräus. Jäger-Versuchspersonen ohne Testgerät melden dagegen nur eine 17-prozentige Rate. Natürlich ist der Atem der Beute auch ohne das Gerät bis zu einem gewissen Grad hörbar.

#### Weiteres Vorgehen:

Zwischen den beiden Testgruppen traten signifikante Unterschiede auf - fortfahren mit weiteren Tests von ASS19.

Es wird ein Test vorgeschlagen, bei dem die Beute-Versuchsperson angewiesen wird, den Atem immer dann anzuhalten, wenn eine Jäger-Testperson in der Nähe ist. Würden die Jäger mit Testgerät seinen Herzschlag hören können, falls es der Versuchsperson gelingt, den Atem anzuhalten?

KOPIE FÜR KRANKENAKTE

Neuauflage des Berichts

fax in Bergen

Von: Dr. Whyte (Dixmor)  
Gesendet: Montag, 14. Mai, 18:56 Uhr  
An: Dr. Pickman (Dixmor)  
Betreff: (Kein Betreff)

Hier, wie von Ihnen erbeten, der etwaige zeitliche Ablauf der Vorgänge am Abend der Funktionsstörung der Pickman-Brücke in Testfall Nr. 412567:

19:54 Uhr Fisto Zuckermanufaktur - Lager  
- Blackwell Island

Dr. Michael Grant wurde in dem Hinterhalt für die Versuchsperson als L Blackwell Island wurde gewählt, da die Insel abgelegen ist und auf der Angelausflugs von Grant mit der Versuchsperson liegt. Hinterhalt misslir des Subjekts. Dr. Grant anschließend von Versuchsperson ermordet.

Versuchsperson entkommt. Schwere Verluste auf Seiten des Projekts.

21:32 Uhr Maibatsu Plaza - Stadtmitt

Mr. Stanley Grex, Hauptsponsor der Forschungen an der Pickman-Brücke, wird mitten auf der Plaza auf offener Straße getötet. Versuchsperson wird als Täter identifiziert. Das Gebiet wird abgeriegelt, um ein Entkommen unmöglich zu machen.

Versuchsperson entkommt. Weitere Verluste auf Seiten des Projekts.

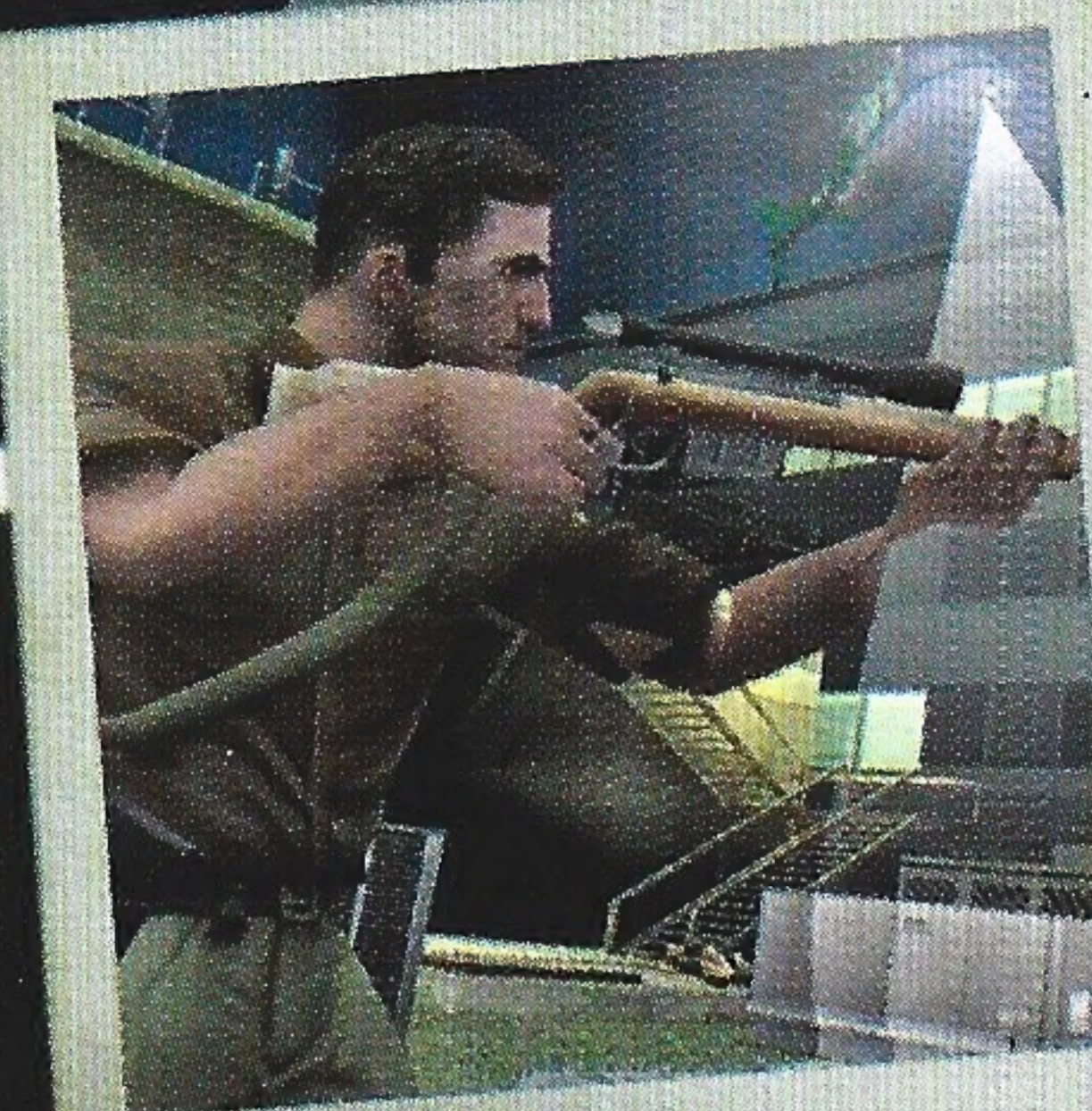
22:58 Uhr Lagerkomplex C

Versuchsperson dringt in geheimen Lagerkomplex des Projekts neben dem Watkins Eisenbahndepot ein. Einsatz von Watchdogs, um Versuchsperson zu stellen. Alle Akten und Disketten mit Lebensdaten der Versuchsperson und Daten über die Pickman-Brücke werden bei Brandstiftung vernichtet.

Versuchsperson entkommt. Verluste unter den Watchdogs.

00:51 Uhr - Wooddale Gemeinde

Versuchsperson wird bis in Wohngegend in Vorstadtviertel verfolgt. Situation gerät außer Kontrolle - es ist nicht mehr nur internes Personal, sondern auch externe Personal. Handos sind vor Ort. Subjekt weicht allen a



Zuckerfabrik



Plaza



FELDVERSUCH

Für jede Versuchsperson wurden spezifische sexuelle Handlungen vorbereitet, je nach dem, welche Informationen in Phase 1 gesammelt worden waren. Verbreitete sexuelle Handlungen, die unter allen Versuchspersonen einen hohen Stellenwert hatten, wurden identifiziert, um eine Datenbank für einen zukünftigen Einsatz dieser Konditionierungstechniken in größerem Umfang zu schaffen, für Fälle, in denen tatsächliche Sexualakte unmöglich wären.

Den höchsten Stellenwert hatten sodomitische Praktiken, bei denen das Tier eine aktive Rolle übernimmt, Päderastie unter Beteiligung eines älteren, deformierten Erastes und eines vorpubertären Eromenos sowie Koprophilie jeder Art. Diese drei Praktiken riefen die höchste Abscheu vor sich selbst in den Versuchspersonen hervor, mit häufigen psychischen Zusammenbrüchen und Emesis während der Wiedergabe-Phasen. Es wurde festgestellt, dass das wiederholte Ansehen spezifischer sexueller Handlungen, die während der Wiedergabe Emesis verursacht hatten, bei der Mehrheit der Versuchspersonen beinahe unmittelbar eine Reaktion hervorrief.

Phase

Nach e  
Es wur  
hemmer  
darin  
gewöl  
folg  
sexu  
oder  
We

Er  
zu  
vo

## DER STURM

MIRANDA.

Ihr habt oft angehoben, mir sagen zu wollen, was ich bin,  
dann aber wieder abgebrochen, und mich meinen eitlen  
Gedanken überlassen, indem Ihr stets damit schlosset:  
Halt! Noch nicht!"

PROSPERO.

Die Stunde ist jetzt gekommen, und wir dürfen keine  
Minute mehr verlieren. Höre zu und sei aufmerksam.  
Erinnerst du dich an die Zeit, bevor wir in diese Zelle  
kamen? Ich denke nicht, dass es dir gelingt; denn du  
warst damals noch nicht einmal drei Jahre alt.

MIRANDA.

Doch, mein Herr, ich erinnere mich.

PROSPERO

Woran denn? An irgend ein Haus oder eine Person?  
Sag mir, was es auch sei, dessen Bild dir im Gedächtnis  
geblieben ist.

MIRANDA.

Es ist sehr weit entfernt und gleicht eher einem Traum  
als einer Gewissheit, was mir die Erinnerung zeigt.  
Hatte ich damals nicht vier oder fünf Damen, die mir  
aufwarteten?

PROSPERO.

So ist es, und mehr noch hattest du, Miranda. Aber wie  
kommt es, dass dies noch in deinem Gedächtnis lebt?  
Was siehst du sonst im dunkeln Hintergrund und Schoß  
der Zeit? Wenn du dich an noch etwas erinnerst, bevor  
du hierher kamst, so wirst du dich auch erinnern, wie du  
hierher kamst.

# DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

ABTEILUNG

MITARBEITER

## Rockstar London

Producer	Mark Washbrook
Lead Programmer	Thomas Bussen
Programmers	Richard Frankish, Matt Sobott, Lewis Gordon, Andrew Greensmith, Nik Hemmings, Brian Hendricks, George Karakulishvili, Chris Kruger, Stuart Roskell, Matt Shepcar
Additional Programming	Mark Atkinson, Benjamin Hathaway, Andreas Varga
Lead Artist	Ligh Hapkas
Artists	Luis Antonio, Tze Lim, Julia Wren
Technical Artist	Mark Harrison - Ball
Additional Art	Mike Green
Lead Animation	Mark Tennant
Animators	CJ Markham
Lead Designer	Charlie Bewsher
Designers	Steve Bristol, Giles Hitchcock, Josh Needleman, Tom Rigby, Gavin Skinner
Additional Design	Kirk Boornazian, Nitha Matarik, Peter Saghegy
Audio	Lewis Griffin, Tobias Kraze, Chris Thorne, Allan Walker
IT	Paul Devonshire

## Rockstar Toronto

Studio President	Kevin Hoare
Creative Director	Greg Bick
Producer	Rob Nelson
Lead Programmers	Oscar Valer, Frank Kozuh
Programmers	Alan Van Arden, Frank Chen, Geoff Hrbymchuk, Karim Hemraj, Grant Kim, Andy Kwiatkowski, Terry Librenta, Matthew Puthampadavil, Nick Smell, Steven Orr
Designers	Dan Van Zant, Jonathan Hodge
Lead Gameplay Scripter	Matt West
Gameplay Scripters	Reginald Woods, David Yang
Lead Artists	Chris Babic, Kevin Freitas, Paul MacPherson
Artists	Pete Armstrong, Danny Borges, Denis Cawson, Raymond Dela Cruz, Daniel Ebanks, Matt Kazan, Yum Kyung Suh, Luke Shelswell
Lead Animators	Abraham Ahmed
Animators	Rob Elsworth, John Kim, David Sagui
Audio Design	Steve 'Knuckles' Donohoe
QA Manager	Arthur Chiang
QA	Chris Conway
Production Assistant	Norm 'Tubbs' Brown
Additional Help	Damian Ebanks, Kelly Grimes, John MacPherson, Michael Thomas Zaccaro
Support	Matthew Flewelling, Mark Halata, Lisa Olsen

## Rockstar North

Producer	Leslie Benzies
Associate Producer	William Hills
Designer	Christian Carvamezza
Character concept	Alan Davidson
Animators	Gus Braid, Mike Jones
Music by	Craig Cammer



# DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

ABTEILUNG

MITARBEITER

## Besetzung

Daniel Lamb	Ptolemy Slocum
Leo Kasper	Holter Graham
Dr. Wyle	Linda Orth, Pallavicini
Dr. Pickman	Richmond Hoxie
Judy Sender	Jordan Ruderman
Michael Grant	Baron Vaughn
Mrs Lamb	Charissa Chamorro
The Asylum Staff	Bill Hill, Pablo Schreiber, Cornell Womack
The Watchdogs	Brennan Brown, Michael Cullen, Richard Easton, John Heffernan, Ted Kock, Matt Walton
The Pows	Marco Barricelli, Ezra Knight, Dennis Oshremer, Jay O. Sanders, Otto Sanchez, Scott Sowers
The Red Kings	James Biberi, Karl Burg
The Project Militia	Jordan Bridges, Kevin Carrigan, Kevin Herill Wilson, Matt McCarthy, Zak Orth, Ed Trucco
The Bloodhounds	Jeremy Davidson, W Ganson, Erik Janson, T. Ryder Smith, James Urbaniak, Tom Wopat
The Legion	Geoffrey Hrend, Brian Ivers, Danny Burstein, Jeffrey Hawkins, Charles Parmell, Reg Rogers
Porn Actor	Luis 'Shallion' Antonio
Praxis of the Project	Dan Ahearn, Mike Arkin, Jim Burke, Victoria Broderick, Jay Capozello, Barry Carl, Franceska Clemens, Chris Cook, Devin Flores, Jeff Gurner, Walter Houser, Gregory Johnson, Duke Jordan-Edge, Ilyana Kadushin, Charles Loflin, Anthony Macabain, Anthony Mangano, Andrew McGinn, Rob Nelson, Caleb Oglesby, Vince Parker, Kerry Shaw, Steve Stratton, Thobe Strode, John Torrey, Dan Van Zant, Oliver Vaquer, Robert Verique, Natalya Wilson, Michael Zuccaro, John Zwickellen
Motion Capture Talent	Larry Ballard, Kurt Bauccio, Charissa Chamorro, Devin Flores, Holter Graham, Lynne Horton, Laura Inghel, Nicole Orth, Pallavicini, Thobe Strode, Ptolemy Slocum, Robert Stanton, Andrew Wheeler
Stunt Coordination	Manny Siverio
Stunt Performers	Shray Diaz, Chazz Hernandez, Declan Hulsey, Derrick Simmons, Jeff Ward
Facial Tracking and Animation	Image Metrics PLC
Weaponry	Weapons Specialists, Ltd.
Casting	Donna Desda Casting, Telszy + Company
Motion Capture Studio	Perspective Studios
Motion Capture Director	Morgan J. Freeman
Voiceover Directors	Rod Edge, William Devizia, Morgan J. Freeman, Lazlow
Lead Cutscene Animators	Mondo Chulam
Cutscene Animators	Dermot Bailie, Felipe Busquets, Peter Saumuri
Supervising sound editor	Nicholas Montgomery
Written by	Charlie Brewster, Christian Cantamessa, John Zwickellen

## Rockstar Lincoln

Manager	Mark Lloyd
Deputy Manager	Tim Bales
Lead Testers	Phil Alexander, Kit Brown, Tom Easton
Secondary Leads	Mike Emery, Dan Goodard, Will Riggall
Test Team	Steve Bull, Mike Bennett, Mike Blackburn, Pete Broughton, Nathan Buchanan, Jim Cree, Phil Daine, Rob Dunkin, Dave Fahg, Eddie Gibson, Tom Gilhus, Matt Hewitt, Lee Johnson, Dave Lawrence, Joby Luckett, Matt Lunnom, Andre Mountain, Andy Mason, Steve McCagh, Craig Reuz, Sergio Russo, Jonathan Stones, Jason Trindall, Andy Webster, Carl Young

KRANKENAKTE

# DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

ABTEILUNG

MITARBEITER

Localization of Supervisor  
Localization Test Team

Chris Welsh

Chris Bengner, Carola Bruns, Domhnall Campbell, Luca Castiglioni, Paolo Cecotti, Giampiero Ferraro, Francois - Xavier Fouchet, Dominic Garcia, Michele Kribel, Naomi Long, Gabriel Brenzobas Mawaza, Katja Muller, Dennis Reimuller, Jesus Perez Rosales, Tomas - David Salinas, Brogan Zarpe Tzeden

## Rockstar NYC

Executive Producer  
VP of Creative  
Art Director  
Visualization Director  
VP of Product Development  
Producers  
VP of Quality Assurance  
Senior Lead Analyst  
Project Lead  
Rockstar Test Team

Sam Houser

Dan Houser

Alex Horton

Shawn Olds

Jeromimo Barrera

Nel McCaffrey, Josh Needleman

Jeff Rosa

Lance Williams

Chris Choi, James Dima

Brian Alcazar, Jay Capozello, Tamara Carrion, Sean Flaherty, Michael Flozack, Mike Hong, Rich Huiz, Chris Mansfield, Mike Nathan, Gene Overton, Brian Plauer, Christopher Plummer, Marc Rodriguez, William Romo, Devin Smith, Adam Tezloff, Jameel Vega

Technical Manager

Business Development Director

Additional Motion Graphics

Production Team

Ethan Heles

Sean Macaluso

Maryam Parwana

Peter Haller, Anthony Carvalho, Jaesun Celbre, Franceska Clemens, Rod Edge, Gregory Johnson, Rob Kuroi, Lazlow, Anthony Lihon, Caleb Oglesby, Kerry Shaw, Ilyana Osada, Marisa Palumbo, Vincent Parker, Phil Poli, Sanford Santacrose, Eli Wassman, Tom Young, John Zwickellen

Rockstar NYC Publishing Team

Devin Bennett, Stephen Bliss, Andrea Bonzuku, Mike Cala, Jordan Chew, Alice Chuang, Gary Dale, Bruce Dugan, Daniel Einzig, Christopher Fumano, Nick Giovannelli, Robert Gross, Rowan Hajar, And Hanley, Sean Hollenback, Kuth Horton, Gauri Khundaria, Hayum Kobayashi, Jennifer Kolbe, Steven Knezwick, Greg Lau, Anthony Macabain, Sean Mackenzie, Jeff Mayer, JP Homocida, Alex Moulle - Bordeaux, Brian Noto, Ivan Pavlovich, Jared Roca, Jissi Saland, David Santana, Sharon Sarjeant, Pita Shima, Hosi Simon, Job Stauffer, Nathan Stewart, Daisuke Taaka, Adam Tedman, Lyonel Tothemache, Mike Torok, Nick Van Hamburg, Rodney Walker, Bryan Wall, Devin Winterbottom, Angus Wong, Bill Woods, Marlene Yamaguchi, Paul Yates

Rockstar London Publishing Team

Graham Ansley, Marie Bailey, Richard Barnes, Laura Battisfuzzi, Hamish Brown, James Crocker, Peter Field, CJ Gibson, Tanya Holland, Shino Hori, Alan Jack, Lucien King, Maik Kohler, Chris Madgwick, David Hanley, Hugh Michaels, Fiona Mitchell, Jurgen Hol, Alessandra Morra, Paul Nicholls, PJ Sim, Neil Stephen, Ben Sutcliffe, Tuukka Taipalvesi, Nijko Walker, Mark Ward, Greg Weller, Heloise Williams, Chris Wood

European Publishing Team

Frank Blum, Omro Bos, Federico Clomero, Cristiana Colombo, Anthony Dodd, James Ellingford, Nasko Fejza, Raquel Garcia, John Gordon, Leigh Harris, Corinne Herbault, Sorhad Koro, Ana Lafuente, Dave Malcolm, Giovanni Oldani, Monica Paricelli, Simon Ramsey, Jochen Till, Emmanuel Trambais, Markel Van Dijk, Michael Zigon

Special Thanks

The Fredster, Norms, Alan, The Ruts, Red, Big Foot, Rita Liberator, Elliot Torres

KRANKENAKTE



# LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

## § 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive Austria GmbH ("Take 2"), mit Sitz in Wien, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer-/Videospiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

## § 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

## § 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.

(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

(3) Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 13 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

## § 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

## § 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

## § 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support nach § 13 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

## § 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen)

oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Spiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

## § 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

## § 9 Gewährleistung

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take 2 übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

## § 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

## § 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take 2 schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

## § 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

## § 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

# KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an:

## ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support unter [www.take2.de/online-support](http://www.take2.de/online-support).

## TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung. Für PC-Nutzer, die Zeit und Kosten sparen, halten Sie bitte Informationen über Prozessor, Taktfrequenz, Arbeitsspeicher, Grafik- und Soundkarte, Netzwerk, besonders Eingabegeräte und Internetverbindung bereit (Startmenü, „Ausführen“, „dxdiag“ eingeben und dann die Werte notieren).

### 1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere Express-Hotline, die Ihnen Mo.-So. inkl. Feiertagen 24h – 24h Uhr zur Verfügung steht.

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 160 672 (1,802 €/Minute aus dem österreichischen Festnetz)